

## ABSTRAK

Permainan *stick* angka adalah media pembelajaran sederhana yang bermanfaat sebagai sarana bermain anak. Media ini menunjang pembelajaran anak karena dapat melatih ketangkasan anak untuk belajar berhitung. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan permainan *stick* angka terhadap ketangkasan anak usia dini di PPT Permata Bunda Wonocolo Surabaya.

Desain penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Populasi dan sampelnya adalah anak kelas B di PPT Permata Bunda Wonocolo Surabaya. Variabel dalam penelitian ini adalah melatih ketangkasan anak usia dini melalui permainan *stick* angka. Pengumpulan data ini menggunakan lembar observasi dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan rumus distribusi frekuensi tunggal untuk mengetahui tingkat keberhasilan anak.

Hasil penelitian *pretest* sebagian besar (58,8%) anak mulai berkembang (MB). Sedangkan hasil *posttest* adalah (82,4%) anak berkembang sangat baik (BSB). Dari paparan data tersebut meningkat (24,2%) artinya permainan *stick* angka merupakan media yang tepat untuk melatih ketangkasan anak usia dini.

Simpulan penelitian ini adalah permainan *stick* angka dapat mempengaruhi ketangkasan anak usia dini dalam mengenal angka di PPT Permata Bunda Wonocolo Surabaya.

Kata Kunci : Permainan stick angka, ketangkasan.